



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Bellas Artes

Departamento de Plástica

Belziarius

El impacto de la difusión digital frente a los medios tradicionales

Tesis presentada para la obtención del título

Licenciado en Artes Plásticas, orientación Pintura

- **Tesista:** Santiago Porro
- **Directora:** Patricia Ethel Ciochini
- **Co-Directora:** Paola Sabrina Belén

La Plata, diciembre de 2019

Datos del Tesista:

- Santiago Porro
- DNI: 40551686
- Legajo: 73162/8
- Teléfono: 2216155920
- E-mail: santiagoporro97@hotmail.com

Resumen

En el desarrollo de este informe examinaré el webcomic titulado *Belziarius, El Monstruo Católico* realizado por mí y mi hermano (Martin Porro) desde agosto de 2016, y que continúa hasta nuestros días. Analizaré la obra desde tres grandes ejes teóricos:

- las condiciones de posibilidad de la producción de mi obra de arte,
- las particularidades que el medio digital ofrece a la obra, analizando la participación directa que se genera entre los autores y los usuarios, y cómo esto impacta en el proceso creativo; además de afirmar la existencia de una auraticidad en las obras de arte digitales;
- cómo el sentido de la obra se construye a través de un diálogo hermenéutico con el espectador en el que se genera un vaivén (el espectador lee la obra y la obra condiciona su lectura).

Palabras Clave

Arte Digital, Hermenéutica Dialógica; Auraticidad; Estética de la recepción; condiciones de posibilidad de la producción artística; Proceso.

Índice

Fundamentación.....	3
Metodología.....	3
Análisis Formal	4
Referentes	5
Análisis Teórico	7
Ynoub y Azzaretto: Condiciones de posibilidad de la producción de mi obra de arte.....	7
Estética de la recepción (Sanchez Vazquez) y hermenéutica (Gadamer).....	8
Lo digital: Groys, Oliveras, Sanchez Vazquez	9
La importancia del proceso desde Gadamer	10
Conclusión.....	11
Bibliografía	11
Anexos	12
Fotos del proceso	12
Fotos de la historieta	13
Fotos de mis referentes	15

Fundamentación

Belziarius es un webcomic que publicó en Facebook desde agosto de 2016. El webcomic es una adaptación de una historia original realizada por mí y mi hermano Martin Porro entre 2007 y 2010 cuando asistíamos a la escuela primaria y la secundaria. Los capítulos de la historia son publicados en álbumes de fotos en la página Art of Herbie Grimm¹ y también son compartidos en diversos grupos de difusión de arte como Dibujantes Argentinos o Artistas Argentinos. Es por estos medios donde se genera la relación entre obra y público.

El propósito de mi tesis será analizar la obra desde sus rasgos formales y poéticas y a partir de distintos ejes teóricos que abordan sus particularidades como historieta que existe en el medio virtual, y como obra de arte particular. Para esto me anclaré en los autores Roxana Ynoub, Clara M. Azzaretto, Adolfo Sanchez Vazquez, Hans-Georg Gadamer, Boris Groys y Elena Oliveras.

Metodología

Las páginas del comic son bocetadas y entintadas con medios tradicionales, a mano y utilizando tinta y papel, pero luego eso es escaneado y la página final se completa utilizando medios digitales. Usando el programa de edición Paint Tool SAI 2 y una tableta gráfica, los dibujos terminan de corregirse y las páginas se pintan por completo. De este modo, la obra artística terminada sólo existe digitalmente: no hay una original que pueda verse, sino que es un conjunto de datos que cada usuario verá de manera distinta dependiendo de la configuración de la pantalla de su computadora.

Trabajo mis imágenes desde la línea, usando bastantes plenos de negro, que son clásicos del comic americano. Mis héroes suelen ser figuras muy atléticas, también otro clásico de esa tradición. Sin embargo, no me interesan tanto las historias que se reducen a conflictos y peleas banales sin sentido, sino que las historias que más me gustan, más me conmueven, son las que tratan sobre desarrollos interiores de los personajes y tratan temas que van más profundo que el simple entretenimiento que provoca la destrucción y la violencia. Mi comic *Belziarius* trata de ir por esa dirección. Se plantea como un simple comic de acción pero de a poco voy mostrando que los conflictos y las peleas son herramientas para desarrollar la mente de los personajes, y hablar de sus conflictos internos. Es una exploración de distintas personalidades enfrentándose, usando una historia de batallas como excusa.

La historia de la historieta gira alrededor de Belziarius, un esclavo creado por Dios para llevar a cabo sus deseos en la tierra. "Dios" se trata en realidad de un alienígena que existe en una realidad paralela y ha decidido usar nuestro planeta como una granja de hormigas, realizando un experimento social. Dios puede

¹La obra puede leerse en:

<https://www.facebook.com/herbiegrimm/photos/a.513837315487154/585689204968631/?type=3>

crear vida, pero no alterarla directamente, por lo que crea a Belziarius como un esclavo sin mente para que baje a nuestro mundo y lleve a cabo su deseo, manipular a la humanidad en distintas direcciones. A través de los ojos de Dios y Belziarius se realiza un juicio sobre los humanos, y ambos personajes sacan conclusiones distintas de estos. A través de sus viajes, Belziarius empieza a cuestionar la moralidad de las órdenes que le imparten, y decide rebelarse contra Dios al ver el valor en la vida humana.

Análisis Formal

El espacio de la obra es tridimensional. El mundo, aunque fantástico, busca ser creíble e inversivo.

La historia utiliza principalmente dos tipos de adecuación al espacio: adecuado y reticente. La mayoría de las tomas son lo que se llama adecuadas, manteniendo un balance espacial entre las figuras y los fondos. Esto nos permite leer bien sus expresiones, que son importantes porque la historia es básicamente un juicio sobre los seres humanos: el personaje, un enviado de dios, está juzgando si merecemos compasión. Por esto es que siempre es importante mostrar bien a los personajes y sus reacciones, utilizando a veces algunos acercamientos dramáticos hacia las caras. La clave del relato está en que el lector logre conectar, tal y como lo hará Belziarius. Algunos cuadros particulares poseen una adecuación al espacio exagerada, en la que el fondo destaca sobre las figuras. Esto se da especialmente cuando debo presentar escenarios.

El modo de representación básico de mi historieta es la línea, acompañada por toques de textura dados por el color. Yo me encargo de las líneas y mi hermano del color. La línea funciona como base organizadora para mi hermano a la hora de pintar digitalmente, lo que acelera el proceso de trabajo. Esto fue una decisión consciente porque buscábamos generar la apariencia de los comics modernos que leemos desde nuestra infancia, que eran pintados digitalmente.

Realizo mis dibujos sobre hojas A3, bocetando con lápiz de color azul y entintando con microfibras y fibrones negros. Luego eso se escanea, mi hermano lo pinta digitalmente y yo finalizo la edición agregando los globos de texto y haciendo el compaginado. Mi hermano y yo trabajamos el guión en conjunto. Esto nos permite acelerar la producción, porque el coloreo digital es algo que podemos hacer mucho más rápido que si coloreáramos analógicamente, y además no tenemos que gastar dinero en pinturas.

Las viñetas son presentadas en páginas verticales. Los cuadros tienen diversas formas rectangulares. La cantidad de cuadros por página y su tamaño corresponden a decisiones particulares a cada página: leo el guion y determino que secuencias merecen un mayor tamaño y que organización de cuadros es la mejor para contar eso. En algunas secuencias largas decido no variar el tamaño de los cuadros para que el lector no pueda determinar en un primer vistazo que cuadro es el más importante, mientras que en otras páginas dejo un mayor espacio a cuadros importantes, generando un quiebre y un impacto visual.

Como se busca generar un mundo tridimensional y creíble, las figuras son volumétricas y orgánicas. Las formas son cerradas ya que creo que es importante generar una lectura clara e inmediata. Que el lector pase la menor cantidad de tiempo tratando de entender el dibujo. Hago una excepción con el personaje de Dios, que son dos ojos flotando en un espacio blanco. Se podría decir que su figura es abierta. Tome esta decisión para darle un halo de misterio al personaje, hacerlo sentir de una especie diferente al resto.

La línea es modulada y descriptiva analítica. Esto le permite generar un mundo tridimensional en el que podemos creer que los personajes viven y desarrollan sus acciones. La línea trabaja en función de describir las formas y figuras.

Las relaciones texturales son visuales y naturales. La tinta y el color buscan que las máquinas parezcan de metal, la ropa de tela, los escombros se vean como rocas... Todo esto contribuye a la credibilidad del universo de los personajes y facilita la inmersión del lector en su mundo.

El comic posee una estructura de valor mayor intermedia. Hay grandes contrastes entre blanco y negro y colores de luminosidad intermedia. En las páginas existe un buen balance lumínico, con la excepción de algunos cuadros dramáticos que poseen claves mayor baja. Utilizo cuadros más oscuros en momentos dramáticos, y cuadros más luminosos en momentos más tranquilos.

Con las tintas realizo un modelado al realizar un pasaje de blancos y negros en la piel de los personajes. Luego el color realiza un modelado de baja intensidad. Utiliza color para neutralizar el color local y generar otros tipos de oscuridad.

Mis historias son historias fantásticas con toques de otros géneros. El elemento fantástico es invariable: siempre hay alguna cosa extraordinaria que da inicio a las tramas. Luego la historia puede encaminarse hacia la aventura, el drama o el género que decida contar en esa historia en particular. De todas maneras, en definitiva siempre trato de contar algo sobre la vida cotidiana, hablar de los sentimientos de los personajes y de sus interacciones entre ellos. El elemento fantástico es un disparador extraordinario que me sirve para hablar de elementos ordinarios.

El estilo podría enmarcarse en el comic de superhéroe norteamericano moderno (desde los años 2000). Personajes atléticos, con su musculatura marcada incluso sobre sus ropas; colores digitales sobre líneas tinta negra; historias sobre personas con súper-poderes que enfrentan villanos; estas son sus características principales y todas se pueden apreciar en mi obra. Esto tiene sentido ya que el comic norteamericano fue lo que crecí leyendo (y sigo haciéndolo). Aunque también puede verse una influencia del manga japonés en los rasgos de las caras.

Referentes

- Jack Kirby: Conocido como el Rey del comic, fue un prolífico artista/escritor de comic norteamericano que trabajó en los comics desde los 40s hasta 1994, año en que murió. Trabajó desde que era joven haciendo caricaturas para diarios, y siguió trabajando sin parar hasta su muerte. Es mi principal referente. Su vida

y obra representan valores gigantescos y un gran modelo a seguir para mí. Jack fue un defensor de los derechos de los artistas ante las corporaciones. El pretendió seguir creando toda su vida, siempre hacia adelante, en lugar de quedarse lucrando con los títulos con los que ya sabía que había conseguido fama. Era un opositor del status quo, haciendo crecer a sus personajes, casándolos, dándoles hijos y matándolos. Además, era lo más cercano a un creador de comics feminista en los 60s, creando mujeres poderosas, imponentes y no sexualizadas, que recibían el mismo respeto que los hombres. Fue el primero que considero a las mujeres como potenciales lectoras del comic y potencio la creación de un género de comics románticos y de superheroínas dirigidos a ellas. Jack creo a cientos de personajes muy influyentes hoy en día y trabajo en prácticamente todos los géneros narrativos. Su arte tampoco paro nunca de transformarse y evolucionar. Jack desarrollo todo un lenguaje visual propio, con sus propias reglas narrativas, que marca tendencia hasta el día de hoy. Su técnica de los 'puntos Kirby' fue principalmente notoria y trato de incluirla en mis comics, además de tratar de emular su técnica de anatomía de vez en cuando.

- Erik Larsen: Es otro artista norteamericano que fue particularmente famoso durante los 90s en lo que se llamó el 'boom Image' de la industria. Erik es un ferviente seguidor de Kirby y posee un estilo que es claramente influenciado por este, aunque al mismo tiempo es único. Erik también es un gran defensor de los creadores independientes y desde 1992 publica un comic sobre su personaje original de su adolescencia, el Savage Dragon. Ya lleva 232 números y avanza sin fin planeado. Su historia destruye muchos de los estereotipos del género, siguiendo la estela de Kirby: la serie cambia de dirección sin interés por lo que haya funcionado antes, los personajes crecen, cambian, maduran y mueren, siendo remplazados por otros, y siempre trabaja desde personajes creados por Erik, sin depender de editoriales o corporaciones. Me resulta muy interesante la idea de recuperar los personajes de tu infancia (como mi Belziarius) y llevarla hasta una publicación profesional que puede mantenerse a flote por más de 20 años, sin miedo a cambiar y experimentar.
- Alex Ross: Es un artista diferente a Erik. Este norteamericano es un pintor que se dedica mayormente a realizar portadas de comic. Alex posee un estilo hiperrealista que funciona para mostrar 'como serían los superhéroes si existieran en realidad', pero que además acompaña por un gran conocimiento de composición dinámica y color que hacen que sus imágenes vayan más allá de ser fotos copiadas y se vuelvan increíbles situaciones imposibles de recrear. Alex es también un gran seguidor de la obra de Kirby y muchas de sus pinturas son reversiones de las increíbles portadas y composiciones de Kirby pero en el estilo hiperrealista de Ross, que siempre es un deleite de ver. Alex me interpela desde sus composiciones y uso del color.

Análisis Teórico

Ynoub y Azzaretto: Condiciones de posibilidad de la producción de mi obra de arte.

Para comenzar el análisis teórico, trabajaré las condiciones de posibilidad de la producción de mi obra de arte desde las ideas de Roxana Ynoub (inédito) y Clara M. Azzaretto (2017). Aunque Ynoub analiza las condiciones de posibilidad de la ciencia, aplicaré esta base de análisis a la producción de una obra de arte.

- Condiciones histórico-sociales: La sociedad y periodo histórico en el que vivo es el primer determinante de mi práctica artística. Aunque existe una creencia popular que dice que el arte puede existir en una burbuja separada de la historia en la que esta inserto, entiendo como Ynoub que lo que soy capaz de pensar, de producir y de generar depende de mi contexto histórico-social. Nuestra sociedad funciona en el marco de conflictos y luchas que producen valoraciones y representaciones distintas.

El conflicto de clase en el que está inserto el capitalismo y la crisis que está atravesando el país fueron algunos de los detonantes que generaron la idea de mi obra: la historia de un alienígena que observa y juzga a los hombres, decidiendo si salvarlos o no. La lucha de clases que se traduce en situaciones como la pobreza o la represión a los trabajadores aparecen representados en las primeras páginas del primer capítulo, mientras que el alienígena es representado como un par de ojos flotantes, ya que su rol es el de observador de todo esto.

Por otro lado, hay que mencionar el desarrollo tecnológico que existe en nuestros días, sin el cual hubiera sido imposible realizar mi obra, que requirió del uso de computadora e internet.

- Condiciones institucionales: siguiendo a Azzaretto, esto refiere “al contexto que explica y da sentido al trabajo [...] que realiza el artista” (Azzaretto, inédito). Es decir, son las diversas instituciones del estado y la sociedad civil que legitiman determinadas concepciones del arte, sus formas y sus espacios de legitimación. Es debido a estas instituciones y sus cambios que en el pasado se tenía una concepción de arte diferente, mucho más acotada, que concebía como artísticos solo determinados objetos y no otros. Es gracias a las nuevas concepciones de arte que existen en la contemporaneidad que es posible considerar a mi obra como un objeto artístico.

Estas instituciones, como la universidad, se ven influidas por el contexto socio-histórico, pero al mismo tiempo impregnan e impactan en estos contextos sociales. Al avalar como material de tesis mi historieta, la universidad otorga así a mi obra un aval que quizás no poseía al existir como webcomic. En el mundo de la historieta, suele pensarse que hasta poseer un libro con ISBN, una historieta no “existe” realmente, y no es considerada para participar de concursos o listados de historietas argentinas.

- Condiciones cognitivo-epistemológicas: éstas refieren a los debates epistemológicos sobre el arte y el conocimiento que rodean a nuestra obra.

Estas concepciones son moldeadas por las instituciones, el contexto histórico y a la vez por el público y los artistas.

Estos debates epistemológicos refieren, entre otras cosas, a la concepción de obra de arte, que como ya dije anteriormente varía a lo largo del tiempo y se encuentra en constante debate. Además de la cuestión de qué es el arte, la obra se ve atravesada por múltiples debates cognitivo-epistemológicos, como por ejemplo: las distintas teorías sobre cómo la obra es interpretada por el receptor, la cuestión de si el arte produce conocimiento o no, el debate sobre donde termina la autoría, si el arte puede producir cambio social o no, entre otros. Estas perspectivas influyen directamente sobre mí como productor a la hora de tomar decisiones sobre mi obra, y sobre el público a la hora de observarla.

Siguiendo a Azzaretto, arte y ciencia se tratan ambos de formas de producción de conocimiento, procesos del orden de lo cognitivo que son regulados por su contexto histórico, las condiciones institucionales y los debates epistemológicos de la época. Comparto con Azzaretto la idea de que el arte es un proceso cognitivo que produce conocimiento. Esta es una idea reforzada por muchos filósofos del siglo XX, como Gadamer, Dewey, Goodman o Cassirer.

[Estética de la recepción \(Sanchez Vazquez\) y hermenéutica \(Gadamer\)](#)

A la vez considero que mi obra se inserta en lo que Adolfo Sánchez Vázquez (2006) denomina “la estética de la recepción”. Es decir, la obra como unidad narrativa posee espacios de sentido en blanco que terminaran de llenarse cuando el espectador se encuentre con la obra y los cierre, terminando de darle un sentido. La obra también puede analizarse desde el concepto de la hermenéutica dialógica de Gadamer (1998). Él entiende que el arte y la historia nos interpelan, nos “hablan” y de esta manera condicionan nuestras lecturas de una obra. Es un vaivén, nosotros no podemos leer la imagen desde nuestra subjetividad autónoma sino que estamos interpelados por una carga histórica, una serie de prejuicios -conformados desde tradiciones- que condicionan nuestras interpretaciones, y dichos prejuicios se actualizan en la medida que participamos de este diálogo interpretativo con las obras de arte. Es por esto que entiendo que el sentido de la obra no puede ser dado definitivamente por nosotros como autores, sino que se genera en cada espectador cuando este participa del dialogo hermenéutico con ella.

La importancia de nuestros prejuicios sobre nuestra interpretación puede relacionarse con el concepto de *modelo* que trabaja Ynoub. Según la autora, los diferentes contextos en los que trabajamos hacen emerger ciertos modelos de acción que guían la práctica y la interpretación artística. Es decir, nuestras particulares experiencias de la vida social, en nuestros diferentes contextos, hacen emerger en nosotros y en la comunidad ciertos problemas y formas de resolverlos. De esta forma, se puede vincular su concepto con las ideas de Gadamer: no funcionamos autónomamente sino que somos interpelados por nuestra historia, que nos permite construir ciertos modelos de acción y no otros.

Lo digital: Groys, Oliveras, Sanchez Vazquez

Respecto a las particularidades que el medio digital ofrece a la obra, retomaré las consideraciones de Groys (2016) sobre el *aura* en la imagen digital. Aunque en la era de reproductibilidad técnica las imágenes impresas no son únicas y no poseen un *aquí y ahora* aurático, como lo entiende Benjamin (1936), Groys considera que la imagen digital, al dar forma a un conjunto de datos invisibles, nunca están mostrando la misma imagen. Siguiendo sus ideas, puede decirse que todas las páginas de Belziarius poseen un aura. La pantalla de cada computadora mostrará una imagen con colores y resolución ligeramente diferentes, volviendo a cada reproducción una imagen única. Es por esto que considero que las imágenes digitales poseen un *aquí y ahora* que les otorga una auraticidad.

Considerando la relación únicamente digital que la obra mantiene con los espectadores, podría hablar más bien de *usuarios* que de *espectadores*. Elena Oliveras comenta que en la recepción estética a través de internet podemos hablar de usuarios en lugar de espectadores porque “no existe estrictamente ‘publico’ como conjunto de receptores que perciben la obra en un mismo espacio y en un mismo tiempo”. (Oliveras, 2011: 230)

Por otro lado, el medio digital en el que está inserto Belziarius permite que exista un tipo de interacción diferente a la interpretativa entre los usuarios y la obra. Mientras que antes mencione un vaivén hermenéutico entre el espectador y la obra, referido al sentido de la misma, la interacción a tiempo real que Facebook permite con los usuarios da lugar a que exista un vaivén *participativo*. El publicar las páginas en Facebook habilita a una interacción con el usuario en tiempo real, en la que los usuarios pueden reaccionar a las imágenes dando *Me Gusta*, compartiéndolas, comentándolas o incluso enviándome mensajes directamente, y yo utilizo estas interacciones como retroalimentación, modificando el comic acorde a los comentarios y sugerencias de la gente. Es en esta ida y vuelta entre los usuarios y los creadores que se genera el vaivén participativo, una interacción entre las dos partes que va más allá de lo interpretativo, de la hermenéutica dialógica que toda obra posee.

Esta relación participativa con los usuarios entraría en lo que Sánchez Vázquez (2006) llama la estética de la participación, en la que los espectadores se vuelven co-autores de la obra, en menor medida, y participan activamente de su creación. Si bien el autor uso el concepto para hablar de una participación más directa, en la que el público modificaba la obra por sí mismo, creo que es posible retomarlo para pensar a Belziarius. El tipo de intervención que el medio digital permite entre público y la obra es mucho más directa que la que se genera entre cualquier obra de arte tradicional u otros comics publicados digitalmente. Al tomar la decisión de considerar y modificar mi obra de acuerdo a los comentarios de los lectores, doy pie a que participen como editores y que intervengan la obra con sus comentarios. Por ejemplo, tras un comentario que expresaba confusión ante los diálogos de una página, subí una nueva versión en la que el texto expresaba más claramente la idea que buscaba transmitir.

Entonces en Belziarius puedo hablar de un usuario participativo que, al intervenir las páginas publicadas, modifica la obra y produce otros sentidos. Por ende, Belziarius no consiste en una obra concluida, en dónde sus componentes visuales y textuales estén organizados unívocamente, sino que es abierta y tiene la posibilidad de modificarse según la intervención de los usuarios, una participación siempre mediada por la impronta de los autores, al menos hasta que se publique una versión definitiva impresa (cosa que me propongo hacer cuando esté terminada su publicación online).

La importancia del proceso desde Gadamer

Un eje que atraviesa toda la producción de Belziarius es mi desarrollo como persona y como artista a lo largo de los años. Al ser una historia que comencé al finalizar la escuela primaria, su mundo me acompaña a la largo de distintos momentos de mi vida y de mi persona. Junto a mi hermano, ambos construimos una narrativa casi sin planificación previa, y la vimos crecer a la par que nosotros. Cuando decidimos reinventar la historia con una sensibilidad adulta, al entrar a la facultad, ese proceso no se detuvo, sino que se aceleró. Al finalizar la carrera, historias realizadas cuatro años atrás ya estaban desactualizadas, y debían redibujarse.

Nuestras visiones como artistas cambiaron, y eso puede verse en el cambio en el sentido de la historias. Mientras que el primer capítulo 1 es una historia de pelea sin mayor profundidad, el capítulo 11 es un debate filosófico entre dos personas reunidas luego de que una pelea hubiera terminado. El conflicto había ocurrido antes de que la historia empiece, y ahora nos enfocábamos en las consecuencias filosóficas del mismo. Del mismo modo, mi estilo de dibujo e intereses como artistas se modificaron, y cuando antes me preocupaba por realizar las paginas lo más rápido posible, ahora me intereso por terminarlal mejor acabadas posible.

Para profundizar el análisis del proceso, retomare las ideas de Gadamer (1998) sobre el juego. El autor sostiene que toda obra de arte tiene características del juego. En este sentido, él dice que un juego se define como si mismo debido a las reglas particulares que posee, y esas reglas permiten a los jugadores jugar al mismo juego de diferentes maneras. De la misma manera, una obra de arte puede ser interpretada de diferentes maneras cuando la enfrentamos en diferentes momentos hermenéuticos, pero siempre dentro de un marco u horizonte de posibilidades de interpretación, que no es ilimitado (que serían las reglas de ese juego). Al lanzar la obra al mundo, la intención del artista deja de importar y la obra queda lanzada al devenir histórico, donde continuara actualizándose e interpelando de diferentes maneras a los espectadores que se demoren en ella.

Siguiendo estas ideas, mi propia lectura de la obra como espectador queda enmarcada en las características definidas por Gadamer, y mi propia interpretación se actualiza y se modifica a medida que pasan los años y mis lecturas cambian. Al funcionar en un doble juego como espectador y autor, me permito el desafío de reinventar la obra a medida que mi diálogo hermenéutico

con la misma se actualiza. Esta es una de las ventajas que me entrega el medio digital, ya que me permite actualizar los archivos y mantener a la obra en una constante renovación, sin quedar atado a las limitaciones de las ediciones impresas. Para la tesis, realizare una muestra en la que mostrare diversas etapas de la historieta, desde su concepción inicial en la secundaria hasta su capítulo más reciente, representando la última etapa de este proceso de evolución y cambio como artista.

Conclusión

Belziarius fue pensado originalmente para existir como un webcomic, sin haber considerado la posibilidad de imprimirlo. A lo largo de los cuatro años que llevo produciéndolo con mi hermano, me encontré con la realidad de la difusión online, me inserté en el mundo de la historieta argentina, y fui comprendiendo que hoy en día el público tiene ciertas expectativas: esperan un comic en papel y en formato de libro. A la hora de pensar la obra para mi tesis, considere que elegir a Belziarius funcionaría como una reivindicación del webcomic como elemento artístico que se sostiene por sí mismo, a la vez que me permite darle un lugar a la historieta en el mundo académico-institucional, en el que no tiene mucha presencia. La historieta como rama artística posee su propia historia y particularidades que no pueden englobarse dentro de una clase de ilustración, y es ignorada como disciplina dentro de la historia del arte. Espero que tesis como ésta sirvan para elevar su posición dentro del mundo académico y que empiece a ser considerado como un medio artístico más y no como un elemento de consumo popular con menor relevancia artística que las obras de los museos.

Bibliografía

- Porro, Santiago y Porro, Martin, Belziarius [En Línea]. Disponible en: <https://www.facebook.com/herbiegrimm/photos/a.513837315487154/585689204968631/?type=3>
- Azaretto Clara (2017); "El trabajo del artista, el trabajo del investigador". En Investigar en Arte. EDULP.
- Oliveras, Elena, "Recepción estética / Públicos plurales". En: *Una teoría del arte Desde América Latina*. José Jiménez (editor). MELCA/Turner, España, 2011.
- Ynoub Roxana, (inédito) "La ciencia como práctica social: bases para situar el examen del proceso de investigación científica en sentido pleno". Material de cátedra. Fac. Psicología UBA
- Gadamer, Hans-Georg (1998), La actualidad de lo bello. Paidós SAICF, Argentina, 1º Edición.
- Sánchez Vázquez, Adolfo (2006), "De la estética de la recepción a la estética de la Participación". En: Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Simón Marchán Fiz (compilador), Paidós Ibérica, Barcelona.
- Groys, Boris, "Modernidad y contemporaneidad: reproducción mecánica vs digital" y "El arte en Internet". En: Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente. Cada Negra, Buenos Aires, 2016.

Anexos

Fotos del proceso

Correcciones de cuadros:



Original

Corrección



Original

Corrección



Original



Corrección de ventanas



Dibujo original



Dibujo corregido



Color

Fotos de la historieta

Últimas páginas:

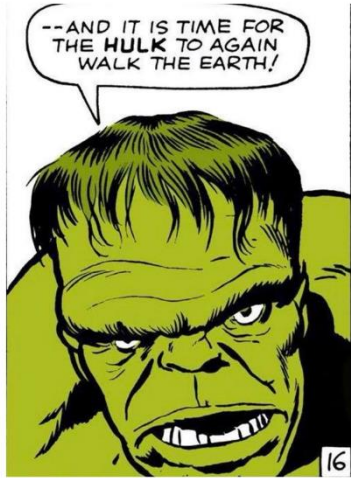


Primeras páginas:

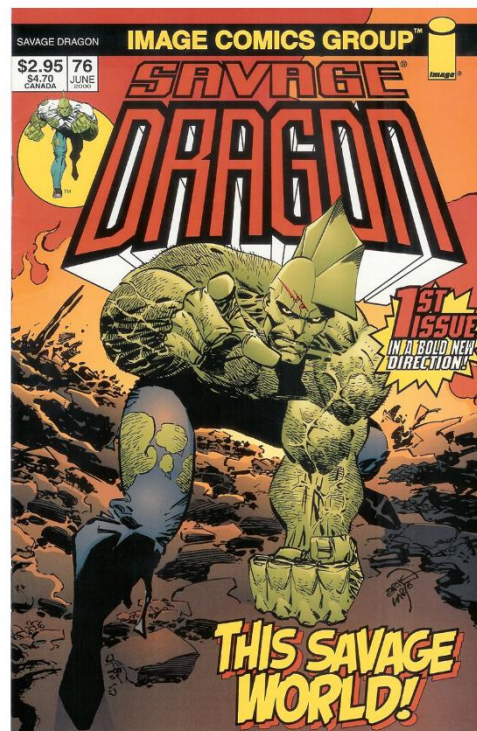
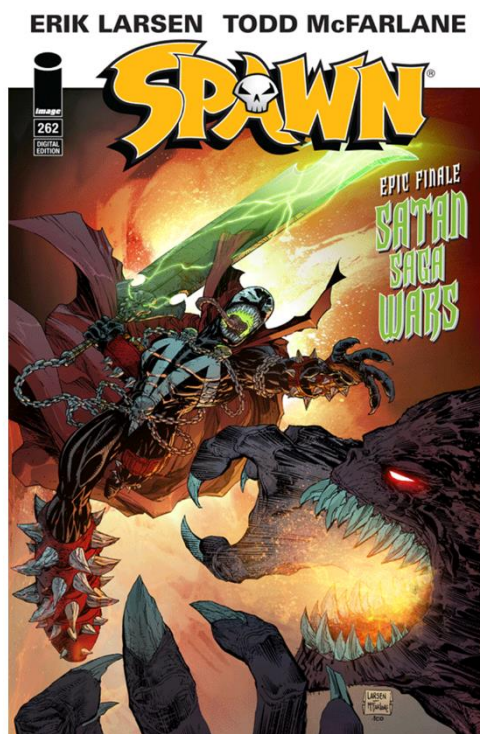
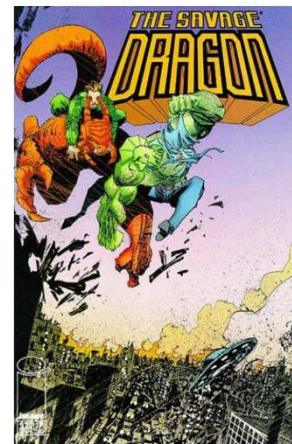


Fotos de mis referentes

- Jack Kirby:



- Erik Larsen:



- Alex Ross:

